



Lemmetty Tommi

Vanhemmat pelikasvattajina

Kasvatustieteen kandidaatintyö
KASVATUSTIETEIDEN TIEDEKUNTA
Teknologiapainotteinen luokanopettajakoulutus
2020

Tässä tutkielmassa käsitellään digitaalisiin peleihin ja pelaamiseen liittyvää kasvatuksellista näkökulmaa. Tavoitteena on selvittää, mitä on pelikasvatus sekä miten vanhemmat kokevat ja käsittelevät lastensa digitaalisia pelejä ja pelaamista. Tutkimus on toteutettu kirjallisuuskatsauksena. Tällä tutkielmalla haluan tuoda esiin digitaalisiin peleihin ja pelaamiseen liittyvää kasvatuksellista ulottuvuutta. Tämän ohella käsittelen myös pelaamisen taustalla piileviä motivaatiotekijöitä, sillä pelikasvatuksellinen keskustelu vaatii ymmärrystä myös siitä, miksi ylipäättään pelataan.

Digitaaliset pelit ja pelaaminen ovat kasvaneet nopeasti osaksi kotien jokapäiväistä arkea. Etenkin lasten pelaamisen kasvu on aiheellisestikin nostanut keskustelua siihen liittyvistä mahdollisista haitoista ja hyödyistä. Keskustelu pelien ympärillä on pitkään ollut vähintäänkin polarisoitunutta. Peleihin liittyvä kasvatuksellinen keskustelu on kuitenkin ollut vähäisempää, tai sitä on käsitelty rajoittamisen kautta. Pelikasvatus on pelien, pelaamisen ja pelikulttuurin kokonaisvaltaiseen ymmärtämiseen tähtäävää toimintaa, jonka tavoitteena on hyvinvoinnin edistäminen pelien avulla ja niiden parissa. Pelikasvatus käytännössä koostuu kasvattajan tietoisuudesta oman kasvatuksensa suhteen sekä pelisivistyksestä, mikä tarvitsee tuekseen myös pelinlukutaitoa. Tässä tutkielmassa pelikasvatusta pohjataan dialogiseen kasvatuskäsitykseen, jossa keskeisenä on vuorovaikutus ja kasvattajan sekä kasvatettavan tunnistaminen yksilöllisiksi persooniksi.

Pelikasvatuksen toteutumista kodin kontekstissa tarkastellaan siten, kuinka vanhemmat käsittelevät ja säätelevät pelejä ja pelaamista lastensa kanssa. Rajoittaminen on ollut yleinen keino pelikasvatuksen toteutukseen, mutta peleihin liittyvä tutkimus on tunnistanut myös ainakin aktiivisen ja yhteisöllisen lähestymistavan pelien käsittelyyn kodin kontekstissa. Näitä kaikkia kolmea tapaa tarvitaan, mikä halutaan edistää pelikasvatuksellisia tavoitteita ja edistää lasten ja nuorten optimaalista kasvua ja kehitystä. Pelikasvatuksen tavoitteiden edistäminen vaatii myös avointa, mutta kriittistä asennoitumista pelikulttuuria kohtaan.

Sisältö

1	Johdanto	4
2	Tutkimuksen lähtökohdat.....	6
2.1	Tutkimusmenetelmät	6
2.2	Tutkimuskysymykset ja tutkimuksen tavoite.....	7
3	Pelikasvatuksen käsitteistöä	9
3.1	Digitaaliset pelit ja pelaaminen.....	9
3.2	Pelaamisen motivaatiotekijät	10
3.2.1	Haittoja, hyötyjä ja ongelmallista pelaamista.....	12
3.3	Pelikasvatus	14
3.3.1	Pelisivistys, kasvatustietoisuus ja pelinlukutaito	16
4	Vanhemmat pelikasvattajina.....	19
4.1	Vanhempien näkemyksiä peleistä ja pelaamisesta.....	20
4.2	Vanhempien toteuttama pelikasvatus	22
5	Yhteenveto ja pohdinta	26
	Lähteet	29

1 Johdanto

Digitaalinen pelaaminen on noussut 2000-luvulla nuorten suosituimpien harrastusten joukkoon. Nuorista 36% kertoo pelaavansa tietokone- tai konsolipelejä päivittäin tai lähes päivittäin (Hakanen ym., 2019). Tilastokeskuksen (2017) mukaan digitaalisten pelien pelaaminen on nelinkertaistunut viimeisen 25 vuoden aikana. Pelaaminen ei ole kuitenkaan jäänyt ainoastaan nuorten harrastukseksi, vaan digitaaliset pelit ovat osittain lyöneet itsensä suosioon myös vanhempien ikäluokkien keskuudessa. Esimerkiksi viimeisimmän pelaajabarometrin mukaan 60-69 vuotiaiden keskuudessa jopa 19,1% kertoo pelaavansa tietokonepelejä ainakin kerran kuukaudessa (Kinnunen, Lilja, & Mäyrä, 2018, s. 75). Pelaamisesta ei voidakaan näin ollen puhua enää vain pienenä tietyn joukon toimintana, vaan kyse on yhdestä nyky-yhteiskunnan isoimmista kulttuurillista ilmiöistä. Pelaamisen valtava kasvu on luonnollisesti synnyttänyt myös paljon yhteiskunnallista keskustelua sekä vetänyt puoleensa paljon kritiikkiä. Huolenaiheina on etenkin ollut ongelmapelaaminen sekä digitaalisten pelien aiheuttamat haitat nuorten kasvuun ja kehitykseen. Julkinen keskustelu aiheesta on siis ollut vähintäänkin polarisoitunutta. Viime vuosikymmenen aikana pelikulttuuriin liittyviä ilmiöitä on noussut entistä enemmän. Muun muassa E-urheilun, eli kilpapelipaamisen ja sen seuraamisen suosio on ollut etenkin nuorten keskuudessa nopeassa kasvussa (Kinnunen, Lilja & Mäyrä, 2018, 6). Myös yksittäiset pelit ovat innostaneet kokonaisia perheitä viettämään yhdessä aikaa digitaalisten pelien äärellä. Tästä esimerkkinä toimii Pokémon Go-mobiilipeli, joka on innostanut ihmisiä liikkumaan ulkona ennennäkemättömällä tavalla. Peli on saanut liikkeelle jopa ne, joita ulkona liikkuminen ei ole aikaisemmin kiinnostanut. Pokémon Go:n kaltaisiin ilmiöihin kiteytyy digitaalisten pelien merkitys nyky-yhteiskunnassa. Nykyään pelaamiseen soveltuvia laitteita löytyykin lähes jokaisesta kotitaloudesta (Kallio, Mäyrä, & Kaipainen, 2009, 1).

Pelien kasvatuksellista puolta koskevassa julkisessa keskustelussa esiin nousee otsikoita ruutuajasta sekä rajoitusten asettamisesta. Etenkin ruutuajan lisääntyminen on käsitelty negatiivisessa valossa (esim. Blomqvist, 2015). Vaikka vanhemmilla olisikin nykypäivänä enemmän entistä enemmän omaa kokemusta peleistä ja pelaamisesta, saatetaan siihen liittyvä kasvatus kokea vaikeaksi (Parkkinen, 2018). Pelikasvattaminen, niin kuin kasvattaminen yleisesti on kuitenkin muutakin kuin rajoitteiden asettamista. Pelikasvatusta tutkiva Mikko Meriläinen kommentoi mediakasvatusseuran puheenvuorossaan pelikasvatusta koskevia yleisiä käsityksiä seuraavasti: ”Rajoittaminen tarpeen mukaan kuuluu usein pelikasvatusarkeen

– – Pohjimmiltaan pelikasvatuksen tavoitteena on auttaa kasvatettavaa pohtimaan ja käsittelemään erilaisia peleihin ja pelaamiseen liittyviä tavoitteita.” (Meriläinen, 2019). Keskustelun pelikasvatuksesta tulisikin olla monipuolisempaa ja sitä tulisi käydä enemmän myös kasvatusta tukevasta näkökulmasta. Tällä tutkimuksella haluankin osaltani olla monipuolistamassa yleistä pelikasvatuksellista keskustelua ja tarjota tietoa siitä, mitä pelikasvatus on ja miten sitä toteutetaan kotikasvatuksen kontekstissa.

Pelaamisen yleistymisen myötä myös sitä koskeva tutkimus on lisääntynyt. Etenkin pelaamista, sen hyötyjä ja haittoja on tutkittu paljon. Viime vuosina uutena suuntauksena on kuitenkin ollut pelien tarkastelu kasvatuksellisesta kontekstista. Tässä kandidaatin tutkielmassa lähdän tutkimaan pelikasvatusta, jonka kautta avaan vanhempien toteuttamaa pelikasvatusta kodin kontekstissa. Tarkastelussa nousee esiin esimerkiksi se, mitkä eri tekijät vaikuttavat siihen, miten vanhemmat käsittelevät ja säätelevät lastensa pelaamista. Aihetta pohjustan käymällä läpi pelaamiseen liittyviä hyötyjä, haittoja kuin myös ongelmia. Pelikasvatuksellinen tutkimus ja keskustelu vaativat myös ymmärrystä siitä, miksi pelejä pelataan (Meriläinen, 2020). Sen takia tarkastelen myös pelaamisen taustalla olevia motivaatiotekijöitä etenkin itsemääräämisteorian avulla.

Olen itse, monen muun nuoren tapaan kasvanut pelien parissa. En ainoastaan niitä pelaamalla, vaan myös keskustelemalla, luomalla, ja osallistumalla erilaisiin tapahtumiin. Opettajaksi opiskellessani olen pohtinut entistä enemmän pelien kasvatuksellista näkökulmaa. Itse olen varttunut perheessä, missä pelaaminen on nähty enemmän passiivisena ruudun edessä istumisella, eikä niinkään monipuolisena tai sosiaalisena toimintana. Näin ollen myös pelikasvatus perheeni piirissä on painottunut rajoittamiseen. Mielenkiintoni on näin ollen herännyt tutkimaan, miten monipuolinen pelikasvatus voi vaikuttaa nuoren kasvuun ja kehitykseen. Mielenkiintoista onkin tarkastella pelillistyvässä yhteiskunnassa sukupolvenvaihdon mukanaan tuomaa asennemuutosta ja sen mahdollisia vaikutuksia peleihin ja peleillä kasvattamiseen.

2 Tutkimuksen lähtökohdat

Tutkimukseni on tyypiltään kandidaatin tutkielma, joka toteutetaan kirjallisuuskatsauksena. Tutkimuksen menetelmän valinta oli itselleni selkeä, koska halusin saada käsittelemästäni pelikasvatuksen ilmiöstä laajan kuvauksen, jonka avulla voin mahdollisesti tutkia asiaa tarkemmin tulevaisuudessa. Narratiivinen kirjallisuuskatsaus sopii tavoitteeseeni hyvin, koska sen avulla tutkittavaa ilmiötä pystytään tarkastelemaan laaja-alaisesti ja luokittelemaan sen ominaisuuksia. Narratiivisessa kirjallisuuskatsauksessa tutkimuskysymykset ovat myös väljempiä (Salminen, 2011, 6-7). Niin kuin kirjallisuuskatsauksissa on tapana, tarkoitukseni on tiivistää aiemmin tehtyjä tutkimuksia, joiden pohjalta tavoitteena on tuottaa uusia näkökulmia ja lopulta tehdä johtopäätöksiä näiden pohjalta.

2.1 Tutkimusmenetelmät

Tutkimukseni toteutan teoreettiselta pohjalta kirjallisuuskatsauksena, jossa on piirteitä narratiivisesta, eli kuvailevasta kirjallisuuskatsauksesta. Kirjallisuuskatsauksen avulla voidaan rakentaa kokonaiskuvaa ilmiöstä, selvittämällä millaista ja minkä verran tutkimusta on aiheeseen liittyen tehty. Pyrin kirjallisuuskatsauksessani helppolukuihin lopputulokseen, mikä on tyypillistä narratiiviselle menetelmälle (Salminen, 2011). Narratiivisessa kirjallisuuskatsauksessa on mahdollista hyödyntää tieteellisiltä menetelmiltään keskenään eroavia julkaisuja, ja aineistona on mahdollista käyttää myös muita kuin tieteellisiä julkaisuja (Kangasniemi, Utriainen, Ahonen, Pietilä, Jääskeläinen & Liikanen 2013). Suurin osa käyttämästäni lähteistä on tieteellisiä julkaisuja, mutta esimerkiksi pelien ja pelaamisen käsittelyn yhteydessä oli luonnollista tukeutua aiheesta koskevaan kirjallisuuteen. Teoreettisesti, aiemman tutkimuksen pohjalta tarkasteltavina ilmiöinä tutkimuksessani on pelikasvatus ja vanhempien rooli pelikasvattajina. Tutkielmassani nostan siis esiin näiden ilmiöiden kannalta oleellisia aiheita ja ongelmia. Pelitutkimus ja sen suosio on noussut itse pelien suosion mukana, mutta etenkin niiden kasvatuksellinen käsittely on jäänyt vähemmälle huomiolle. Yritänkin yhdistää kasvatuksen kannalta keskeisiä kysymyksiä esiin digitaalisten pelien kontekstissa.

Kiinnostukseni tutkielmani aiheeseen nousee omasta taustastani. Pelaaminen on harrastuksena ollut enemmän tai vähemmän läpi elämäni. Kasvatuksellinen näkökulma siihen tuli aloittaessani luokanopettajaopinnot. Myös julkinen keskustelu liittyen nuorten pelaamiseen

johdatteli pohtimaan kodeissa tapahtuvaa kasvatusta liittyen pelaamiseen. Pelaaminen on kuitenkin ilmiönä 2000-luvulla muuttunut marginaali-ilmiöstä valtavirran harrastukseksi. Näin ollen siihen liittyy myös sukupolvien välinen kuilu myös kasvatuksellisesti, sillä vanhemman sukupolven kokema pelikasvatus heidän nuoruudessaan on ollut digitaalisten pelien osalta lähes olematonta. Mielestäni onkin siis oleellista käsitellä, minkälaisia käsityksiä ja asenteita vanhemmilla on lasten ja nuorten pelaamisesta, sekä millaista on heidän toteuttamansa kasvatusta liittyen pelaamiseen. Vaikka tutkimusaiheeni on ollut jo pidemmän aikaa selvillä, on ollut vaikeampaa rajata sitä ja löytää siihen mielenkiintoisia näkökulmia. Tutkimusongelman jäsentelyyn ja aiheen rajaamiseen olen käyttänyt apuna löydettyä kirjallisuutta ja hakutuloksia. Tutkimukseni teoreettisen aineiston hakuun on käytetty Oula-Finna-, Proquest- sekä Google Scholar -tietokantoja. Pääasiallisina suomenkielisinä hakusanoina ovat toimineet muun pelikasvatus, digitaalinen pelaaminen, vanhemmat ja pelaaminen, pelilukutaito, kasvatustietoisuus. Englanninkielisiä hakusanoja ovat gaming, games and upbringing, gaming literacy ja parental mediation. Tämän lisäksi olen hyödyntänyt löytämieni lähteiden lähdeluetteloita omassa tiedonhaussani.

2.2 Tutkimuskysymykset ja tutkimuksen tavoite

Pelikasvatuksellinen tutkimus on tehnyt nousuaan kotimaassa etenkin viimeisen vuosikymmenen aikana. Tällä tutkielmalla haluan kartoittaa tehtyä tutkimusta ja kehittää sen kautta omaa osaamistani tutkijana. Tavoitteena on kirjallisuuskatsauksen avulla selvittää, mitä on pelikasvatus ja mistä se koostuu. Tarkastelussani on erityisesti kodeissa toteuttava pelikasvatus, jossa näkökulmana on vanhempien toteuttama pelikasvatus ja heidän näkemyksensä pelaamisesta. Näin ollen tarkastelussani on etenkin pelikasvatus informaalissa kontekstissa. Tutkimuskysymyksiä minulla on kaksi

- Mitä on pelikasvatus?
- Minkälaisia pelikasvattajia vanhemmat ovat?

Ensimmäinen tutkimuskysymys on avaamassa pelikasvatuksen käsitettä lukijalle sekä myös pohjustamassa katsausta vanhempien toteuttamaan pelikasvatukseen. Toiseen tutkimuskysymyksen avulla pyrin selvittämään, minkälaisia käsityksiä vanhemmilla on peleistä ja niiden vaikutuksista etenkin lapsiin ja nuoriin. Tämän toisen kysymyksen avulla tarkastelen

vanhempien käytännön pelikasvatusta, eli miten he säätelevät ja käsittelevät pelaamista lapsiensa kanssa.

3 Pelikasvatuksen käsitteistöä

Tässä luvussa tarkastelen tutkimukseni kannalta keskeisiä käsitteitä. Aloitan katsauksella digitaalisiin peleihin, jossa avaan myös pelaamiseen liittyviä motivaatiotekijöitä. Pelikasvatuksellisten tavoitteiden edistämiseksi on oleellista ymmärtää, miksi ihmiset pelaavat ja mitä pelit merkitsevät. Toisessa kappaleessa avaan pelikasvatuksen käsitettä, jota avaan kasvatuksen käsitteen kautta. Pelikasvatuksen käsitettä koostan kolmen eri käsitteen kautta, joita ovat kasvatustietoisuus, pelinlukutaito ja pelisivistys.

3.1 Digitaaliset pelit ja pelaaminen

Pelit ja leikit ovat historiallisesti katsottuna ikivanha ilmiö. Tämä ilmiö on kuitenkin teknologisen kehityksen myötä saanut uuden ulottuvuuden. Digitalisaatio on mahdollistanut pelaamisen kotisohvalta käsin. Digitaalisella pelillä tarkoitetaan yleisesti digitaalisella laitteella pelattavaa peliä. Yleisessä keskustelussa törmää yleensä käsitteisiin tietokonepeli, videopeli, konsolipeli ja elektroninen peli. Vaikka käsitteissä on pieniä eroja, tarkoitetaan näillä puhekielessä usein samoja asioita. Tietokonepeli ja konsolipeli viittaavat käsitteinä siihen digitaaliseen laitteeseen eli alustaan, jolla pelejä pelataan. Suosituimpia pelialustoja Suomessa ovat puhelin, tietokone ja pelikonsoli (Kinnunen ym., 2018). Digitaalisen pelaamisen yleistymisen myötä, etenkin puhekielessä puhutaan yksinkertaisesti kuitenkin vain peleistä. Myös tässä tutkimuksessa käytän lyhennettyjä muotoja, pelit tai pelaaminen. Tutkimuksessani on rajattu pois kuitenkin rahapelit ja rahapelaaminen, koska tarkoitukseni on käsitellä enemmän viihteellistä pelaamista ja pelejä. Näin ollen myöskään puhtaasti oppimiseen tarkoitetut oppimispelit eivät myöskään ole keskeisessä tarkastelussani.

Pelaaminen on käsitteenä laaja ja monisyinen. Digitaalisella pelaamisella tarkoitetaan yleensä ottaen pelaamista, joka tapahtuu digitaalisella laitteella, esimerkiksi pelikonsolilla tai tietokoneella. Yleinen tapa jaotella pelaamisen on nimenomaan laitelähtöisesti tietokonepelaamiseen, konsolipelaamiseen ja mobiilipelaamiseen (Suominen & Saarikoski, 2009). Käsitettä voidaan lähestyä tarkastelemalla, mitä pelataan ja millä pelataan. Toisin sanoen, jaotteleamalla pelaaminen sen luonteensa ja sisältönsä puolesta. Pelejä itsessään jaotellaan yleensä sen mukaan, mitä lajityyppejä ne edustavat. Esimerkiksi nuorten suosituimpia lajityyppejä Suomessa ovat ammuskelu ja seikkailupelit. Vanhempien ikäryhmien suosituimpia pelejä ovat pulmapelit. (Kinnunen ym., 2018). Pelaaminen toimintana on myös monipuolista ja vaihtelevaa. Pelaamiselle voi toimintana antaa monenlaisia merkityksiä. Tapoja pelata on

monia, mutta myös suhtautuminen itse pelaamiseen ja asennoituminen eri peleihin vaihtelee riippuen ajankohdasta, pelistä ja paikasta. (Kallio, Mäyrä & Kaipainen, 2009, 2).

Pelit ovat kasvaneet omaksi kulttuurimuodokseen, mutta ne eivät ole irrallisia muihin populaarikulttuureihin verrattuna. Pelit ottavat vaikutteita muista kulttuurimuodoista, kuten esimerkiksi elokuvista ja kirjoista, mutta ne myös tarjoavat vastavuoroisesti uusia tyyllillisiä ja toiminnallisia ideoita myös muihin kulttuurimuotoihin. (Kuorikoski, 2018). Pelikulttuuri on kehittynyt eri lailla riippuen sijainnista ja sitä ympäröivästä sosiaalisesta- ja kulttuurillisesta kontekstista. Suomessa viihdepelaamisen alkuaikat ovat 1970-luvun lopussa, kun digitaaliset pelimarkkinat avautuivat ja koteihin alettiin hankkia televisio- ja videopelikonsoleita. Viihdepelaamisen yleistyminen tapahtui kuitenkin hitaasti, koska pelikonsolit olivat suhteellisen kalliita. Myös pelkkä televisionkatselu aiheutti moraalista pohdintaa turmelevista viihdesisällöistä, mikä vaikutti myös viihdepelaamisen yleistymiseen. Kotitietokoneiden kokema murros 1980-luvulla on suurimpia syitä myös viihdepelaamisen yleistymiselle. Yksittäisistä kotitietokoneista Commodore-64 on nostettu tärkeimmäksi tekijäksi pelikulttuurin kehittymisessä. 1990-luvulla internetin yleistyminen laajensi huomattavasti pelaamisen medianäkyvyyttä. (Suominen & Saarikoski, 2009).

Pelit koostuvat erilaisista osa-alueista, kuten esimerkiksi kuvallisesta toteutuksesta, äänimaailman suunnittelusta ja käsikirjoituksesta. Myös pelimoottorilla, eli pelimaailman luonnonlaeista vastaavalla ohjelmoidulla osalla on merkityksellinen vaikutus siihen, koetaanko peli hyväksi vai huonoksi. (Harviainen, Harviainen, Meriläinen, & Tossavainen, 2013) Pelien suunnitteluun liittyy usein tiettyjä vakiintuneita sääntö-, rakenne-, ja muotovaatimuksia liittyen niin pelattavuuteen kuin vuorovaikutukseen. (Huhtamo, Huhtamo, Kangas, & Benjamin, 2002). Pelit voivat näiltä osin olla hyvin yksinkertaisia ja helposti lähestyttäviä tai vastaavasti monimutkaisempia ja enemmän syventymistä vaativia. Teknologinen kehitys on mahdollistanut massiivisten pelimaailmojen ja tarinoiden luomisen, kuin myös graafisesti näyttävien pelien tekemisen. Pelien kiehtovuus perustuukin osittain teknologisen kehityksen mahdollistamaan vahvaan immersioon, mutta myös monipuolisten ongelmien ja vastoinkäymisten ratkaisemiseen.

3.2 Pelaamisen motivaatiotekijät

Pelaaminen on monimuotoista ja pelaamista harrastetaan monista eri syistä. Pelikasvatuksellisessa keskustelussa on hyvä tiedostaa, miksi lapsi tai kasvatettava ylipäänsä

pelaajaa (Meriläinen, 2020, 25). Cheryl Olson (2010) esittää tutkimuksessaan lasten pelaamiselle erilaisia motivaatiotekijöitä. Motivaatiotekijät pelaamiselle on jaettu sosiaalisiin-, emotionaalisiin- sekä älyllisiin- ja ilmaisullisiin motivaatiotekijöihin. Sosiaalisia motivaatiotekijöitä ovat ajanvietto, kilpaileminen, vertaisopettaminen, ystäväystyminen ja mahdollisuus johtaa. Emotionaalisiin tunnetekijöihin taas lukeutuvat mahdollisuus tunteiden säätelyyn ja flow-tilan kokeminen pelaamisen aikana. Flow-tila, eli virtauskokemus on motivaatioteoreettisessa tutkimuksessa ilmenevä käsite. Virtauskokemus kuvastaa tajunnan tilaa, jossa keskittyminen itse toimintaan on maksimaalista, ja jonka seurauksena ajan- ja tilantaju katoavat (Lehtinen, Kuusinen, & Vauras, 2007, 197). Älyllisiä ja ilmaisullisia motivaatiotekijöitä Olson (2010) luettelee viisi: Haaste ja sen hallinta, luovuuden ilmaisu, eri identiteettien kokeilu, uteliaisuus, löytäminen ja oppiminen. Sen lisäksi Olsonin mukaan, myös pelien sisältämä väkivalta ja aikuisille tarkoitettu sisältö vetää puoleensa. (Olson, 2010, 180-184).

Pelien lisäksi myös niiden pelaajia on erityyppisiä. Pelitutkimuksessa pelaajia on luokiteltu erilaisiin pelaajaryhmiin tai pelaajatyyppeihin. Tämä luokittelu on esimerkiksi pohjautunut pelattaviin peligenreihin, pelaamisen intensiteettiin, tai esimerkiksi sen sosiaalisuuteen. Ensimmäisiä jakoja pelaamistyyppien välillä teki Richard Bartle 1990-luvulla. Bartlen taksonomia (Bartle, 1996) luokittelee MUD (*multi user dungeon*) -pelaajat neljään pääryhmään, jotka ovat saavutuksia tavoittelevat pelaajat, pelimaailmaa tutkivat pelaajat, sosiaalista vuorovaikutusta hakevat pelaajat sekä toisiin pelaajiin valtaa hakevat tappajapelaajat. Bartle kuitenkin huomautti, että nämä pelityylien luokat ovat limittäisiä ja voivat vaihdella pelien kuin pelitilanteiden välillä.

Kallio ym. (2009) ovat luoneet pelaamisen mentaliteettimallin, InSoGa-mallin, mikä rakentuu kolmen pelitottumuksiin liittyvän komponentin varaan. Nämä kolme komponenttia ovat pelaamisen intensiteetti, sosiaalisuus ja pelit. Näissä komponenteissa on otettu huomioon kolme toimintaan liittyvää indikaattoria. Intensiteettiin vaikuttaa pelisession pituus, pelaamisen säännöllisyys sekä keskittyminen. Sosiaalisuuden komponentti rakentuu fyysisestä tilasta, virtuaalisesta tilasta sekä pelin ulkopuolisesta tilasta. Pelien komponentti taas rakentuu pelattavista pelivälineistä, peligenreistä sekä käytettävyydestä. Pelaamisen komponenttien pohjalta Kallio yms. (2009) löysivät yhdeksän tapaa pelata. Näistä pelaamismentaliteeteista kolme kuvaavat sosiaalista, kolme satunnaista ja kolme sitoutunutta tapaa pelata digitaalisia pelejä.

Mallit ja teorat, joilla on pyritty selittämään pelaamismotiiveja ja pelaamisen tapoja, pohjautuvat kuitenkin pitkälti siihen mitä pelit itsessään tarjoavat pelaajalle. Pelitutkimuksessa on kuitenkin tarkasteltu myös ihmisen psykologisia perustarpeita pelaamisen motivaation synnyttäjänä (Esim. Meriläinen, 2020). Ryanin ja Decin (2000) itseohjautuvuusteorian mukaan ihmisellä on kolme psykologista perustarvetta, joita tyydyttämällä hän synnyttää ja vahvistaa sisäistä motivaatiota. Näitä perustarpeita teorian mukaan ovat: Tarve tuntea itsensä päteväksi, tarve sosiaaliseseen kiinnittymiseen sekä tarve autonomian tunteeseen, eli tuntea pystyvänsä vaikuttamaan asioihin. (Lehtinen, Kuusinen & Vauras, 2007, 183) Digitaaliset pelit ovat tässä suhteessa hyviä välineitä tyydyttämään näitä psykologisia tarpeita.

Pelien, pelaajalle luoma tunne hallinnasta sen merkittävimpiä mielihyvän lähteitä (Huhtamo, Kangas & Benjamin, 2002, 305). Pelien suunnittelu ja niihin liittyvät pelimekaaniset ratkaisut määrittelevät kuitenkin pelaajan kokemaa autonomian tunnetta pelin aikana. Pelisuunnittelun kannalta esimerkiksi se kuinka paljon pelaajan tekemät ratkaisut ja valinnat pelin aikana vaikuttavat lopputulokseen tai loppuratkaisuun, määrittelee paljon myös sitä, kuinka autonomisen kokemuksen se pelaajalle välittää. Pelaaminen itsessään on myös toimintana autonomista, koska se on luonteeltaan yleensä vapaaehtoista (Ryan, Richard, Rigby, & Przybylski, 2006).

Peleistä löytyy myös todella vahva sosiaalinen aspekti, vaikka ulospäin tämä ei toiminnasta aina välittyisi. Pelit itsessään ovat luonteeltaan interaktiivisia, eli pelaaja on vuorovaikutuksessa vähintään itse pelin kanssa, tai pelin sisäisten hahmojen kanssa. Verkkopelaamiseen yleistymisen on kuitenkin luonut mahdollisuuden monikansalliseen sosiaaliseen kanssakäymiseen, niin tuttujen kuin myös tuntemattomien ihmisten kanssa. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen, 2013) Myös kuitenkin perinteisempi paikallinen yhteistyöpelaaminen saman konsolin ääressä tarjoaa mahdollisuuden sosiaaliseen kanssakäymiseen. Sosiaalinen pelaaminen on myös todettu tekevän pelaamisesta entistä mielekkäämpää. (Gajadhar, de Kort, Yvonne A. W., & IJsselsteijn, 2008)

3.2.1 Haittoja, hyötyjä ja ongelmallista pelaamista

Pelitutkimuksen yksi keskeisistä tutkimuksen kohteista on ollut peleihin ja pelaamiseen liittyvät hyöty- ja haittavaikutukset. Parhaimmillaan pelit tuovat onnistumisen ja yhdessäolon kokemuksia, jotka tukevat nuoren kasvua ja kehitystä sekä edistävät hyvinvointia (Kuuluvainen

& Mustonen, 2018, 127). Pelaamiseen liittyy kuitenkin myös haitallisia puolia. Lievempinä lieveilmiöinä voidaan pitää päänsärkyä, niska- ja hartiavaivoja, univaikeuksia, arjen hallintataitojen heikentymistä ja pelimaailman ulkopuolisen elämän kaventumista (Harviainen ym., 2013, 99). On kuitenkin mahdollista, että pelaamisesta muodostuu ongelmallista. Tämän kaltaisesta pelaamisesta on käytetty käsitteitä pelaamishäiriö, peliriippuvuus, peliaddiktio ja ongelmallinen pelaaminen (Meriläinen, 2020, 57). Tutkimuksissa on noussut esiin erityisesti se, että pelien haitalliset vaikutukset korostuvat silloin, kun pelaaminen on muodostunut ongelmalliseksi (esim. Mentzoni ym., 2011; Niko Männikkö, Joël Billieux, & Maria Kääriäinen, 2015). Kuitenkin vain noin 1-5% pelaajista pelaaminen muodostuu varsinaiseksi ongelmaksi. Ongelmallinen pelaaminen tarkoittaa sitä, että pelien pelaaminen vaikuttaa vakavasti myös muihin elämän osa-alueisiin ja pelaaja ei itse kykene enää hallitsemaan pelaamistaan. (Silvennoinen & Meriläinen, 2016). Vaikka vain pieni osa pelaajista kärsii ongelmallisesta pelaamisesta, on Maailman terveysjärjestö (WHO) luokitellut peliriippuvuuden osaksi ICD-11 tautiluokitusta. WHO:n (2018) mukaan pelaamishäiriön oireisiin kuuluvat vaikeus rajoittaa pelaamista, pelaamisen priorisointi muun elämän edelle, sekä pelaamisen lisääntyminen huolimatta sen synnyttämistä haittavaikutuksista. Diagnoosia varten ongelmallisen pelaamisen oireita on pitänyt esiintyä viimeisen 12 kuukauden aikana. Tautiluokitus on tehty muun muassa sen takia, että saataisiin työkalu, minkä avulla mitata peliriippuvuutta. Peliriippuvuuden tautiluokitus on kuitenkin saanut myös kritiikkiä riittämättömästä tutkimuksellisesta näytöstä ja diagnoosin mittaamisen tarkkuudesta (Nielsen, 2018). On myös mahdollista, että pelaamiseen liittyvät ongelmat ovat vain seurausta muilla elämän osa-alueilla vallitsevista ongelmista. Tässä tapauksessa pelaaminen saattaa olla selviytymiskeino, jolla voidaan tyydyttää psykologisia perustarpeita. (Przybylski & Weinstein, 2019, 7). Myös Silvennoinen ja Meriläinen (2016) peräänkuuluttavat sitä, että pelihaittoja käsiteltäessä on hyvä pohtia syitä ja seurauksia, sillä pelaaminen on usein tiukasti kiinni myös muissa elämän osa-alueissa. Näin ollen peleistä ja pelaamisesta johtuvat haitat eivät välttämättä johdu suoraan pelaamisesta. Esimerkiksi fyysinen passiivisuus saattaa olla seurausta huonoista liikuntakokemuksista, mikä taas voi johtaa lisääntyneeseen pelaamiseen.

Pelien ja pelaamisen, niin kuin muun median vaikutukset voidaan jakaa kognitiivisiin, psykologisiin, fyysisiin ja sosiaalisiin vaikutuksiin (esim. Salokoski & Mustonen, 2007). Yksi usein esiin nostettava fyysinen haittapuoli on lasten ylipaino ja heikentynyt fyysinen aktiivisuus. Ylipainon on todettu olevan yhteydessä pelaamisen kanssa, mutta se on vain yksi monista tekijöistä, jotka selittävät lasten liikalihavuutta. Ei voida myöskään sanoa, onko itse

pelaaminen syynä ylipainoon, vai viihtyvätkö ylipainoiset lapset paremmin pelien parissa. (Salokoski & Mustonen, 2007). Pelit voivat toisaalta kuitenkin lisätä fyysistä aktiivisuutta ja energiankulutusta. 2010-luvulla ovat yleistyneet fyysisesti aktivoivat pelit, joissa pelaajan joutuu käyttämään koko kehoaan erilaisissa liikunnallisissa tehtävissä. Erityisesti tanssia ja liikuntaa simuloivien pelien on todettu nostavan energian kulutusta 100-300% verrattuna levossa tapahtuvaan kulutukseen. (Sween ym., 2014).

Heidi Parisod ym. (2014) tekivät katsausta pelien ja pelaamisen terveydellisistä hyödyistä sekä rajoituksista lasten terveydelle. Katsauksessa löydettiin enemmän tekijöitä, jotka puoltavat pelaamiseen kannustamista. Tutkijat korostivat kuitenkin eettisen pohdinnan merkitystä niin kehittäjien, ammattilaisten ja kasvattajien kohdalla. Fyysisen kehityksen kannalta motorinen kehitys nähtiin yhtenä pelaamisen hyödyistä. Psykologiselta kannalta pelaamisen tuoma itsevarmuus nostettiin myös esille. Kognitiivisiin hyötyihin lukeutuu analyyttisten kognitiivisten taitojen kehittyminen. Sosiaalisiin hyötyihin lukeutui yhteenkuuluvuuden tunteen lisääntyminen ja vertaistuen mahdollistuminen pelin kautta. (Parisod ym., 2014)

Lasten ja nuorten altistuminen haitalliselle sisällölle pyritään ehkäisemään asettamalla peleihin ikäraajat. Suomessa ja muualla Euroopassa pelien ikärajoja määrittelee ja valvoo Pan European Game Information (PEGI). Ikärajojen lisäksi peleihin merkitään sen sisältöä vastaava merkintä, kuten esimerkiksi varoitus väkivaltaisesta tai seksuaalisesta sisällöstä pelissä. Ikäraajat ovat lailla säädettyjä, joten jälleenmyyjät eivät saa luovuttaa peliä sen ikärajaa nuoremmalle henkilölle, ellei hänellä ole huoltajaa mukana. Kuitenkin yli 18-vuotiaille tarkoitettuja pelejä ei saa alaikäinen henkilö ostaa edes täysi-ikäisen huoltajansa kanssa. (PEGI, 2017). Lapsen ja nuoren altistaminen hänelle sopimattomalle mediasisällölle liian nuorena saattaa aiheuttaa painajaisia tai unihäiriöitä, kuin myös pelkotiloja (Paavonen ym., 2011).

3.3 Pelikasvatus

Digitaaliset pelit ja pelaaminen ovat yhä arkipäiväisempi osa yhteiskuntaamme. Vaikka pelit ovat nousseet merkitykselliseen asemaan, on peleihin liittyvä kasvatuksellinen ulottuvuus jäänyt vähemmälle huomiolle julkisessa keskustelussa tai se on koettu vaikeaksi asiaksi (esim. Parkkinen, 2018). Suomen pelikasvattajien verkosto määrittelee pelikasvatusta ja sen tavoitteita seuraavasti: ”Pelikasvatus on pelien ja niihin liittyvien ilmiöiden ymmärtämistä edistävää toimintaa, jonka kohderyhmänä on koko väestö. Pelikasvatuksen tavoitteena on pelilukutaidon ja positiivisen pelikulttuurin edistäminen ja peleihin liittyvien haittojen

vähentäminen.” (pelikasvattajien verkosto, 2019). Pelikasvatus voidaankin nähdä alakäsitteenä laajemmalle mediakasvatuksen käsitteelle, sillä myös digitaaliset ovat yksi median muoto (Pekkala, Pekkala, Salomaa, & Spišák, 2016, 12).

Mikko Meriläinen (2020) rakentaa pelikasvatuksen käsitettä dialogisen kasvatuksen pohjalle. Dialogisessa kasvatuksessa arvostetaan kasvatettavaa ja tämän itsenäisyyttä. Kasvattajan tulee siis ottaa kasvatuksessaan myös kasvatettavan näkökulma huomioon. Tämä tarkoittaa sitä, että kasvattajan on hyväksyttävä kasvatettavan omat, jopa mahdollisesti poikkeavat näkemykset ja mieltymykset. Dialoginen kasvatus edellyttääkin kasvattajalta ankaraa itsereflektiota, johon sisältyy omien ennakkokäsitysten jatkuva kyseenalaistaminen (Värri, 2002, 121). Dialogisessa kasvatuksessa, niin kuin pelikasvatuksessa kasvatuksellinen kohtaaminen tapahtuu avoimen vuorovaikutuksen avulla. Meriläinen (2020) perustelee dialogisen kasvatuksen näkökulmaa pelikasvatuksen pohjana sillä, että aiemman tutkimuksen mukaan voidaan sanoa, että vanhemman läheiset suhteet sekä osallistuva kasvatustapa ovat yhteydessä vähäisempiin pelaamisen ongelmiin. Pelaamisen ongelmien vähentäminen ja ehkäiseminen taas ovat pelikasvatuksen keskeisimpiä tavoitteita. Meriläinen kuitenkin korostaa, että kasvatusta voi toteuttaa monella eri tavalla, eikä dialogisen kasvatuksen näkökulma ole ainoa oikea pohja pelikasvatukselle. Pelikasvatusta lähestyä myös esimerkiksi kasvatukselle yleisesti määritettyjen perustehtävien kautta. Kasvatuksen kolme perustehtävää ovat sivistystehtävä, sosialisaatiotehtävä ja identiteettitehtävä (Siljander, 2014, 43). Näiden avulla kasvatettavasta kasvaa itsenäinen, oman identiteetin omaava yhteiskunnan jäsen. Pelien ja pelaamisen kontekstissa sivistystehtävä viittaa kasvatettavan sivistysprosessin tukemiseen, eli pelisivistyksen edistämiseen pelinlukutaidon kehittämisen avulla. Sosialisaatiotehtävä viittaa yksilöllistymiseen ja yhteiskunnallistumiseen, jossa kasvatettavan yksilöllinen identiteetti rakentuu sosiaaliseen vuorovaikutuksen avulla (Siljander, 2014, 43). Pelaaminen voikin olla myös osa yksilön sosiaalista identiteettiä, jonka kehittymiseen myös rakentumiseen myös kasvattaja voi omalla toiminnallaan vaikuttaa. Pelaaminen voi myös olla osa nuoren itsenäistymisprosessia (Meriläinen, 2020, 12)

Mertalan ja Salomaan (2019) mukaan pelikasvatuksella on kolme osa-aluetta: Peleillä opettaminen, peleistä opettaminen ja pelillistyvään yhteiskuntaan kasvattaminen. Peleillä opettamisessa on kyse jonkin tiedon tai taidon välittämisestä pelin avulla. Pelillä opettamisen tueksi tarvitaan kuitenkin peleistä oppimista, koska pelit eivät ole intressi- tai ideologiavapaita. Monilla peleillä intressinä on raha, jota voidaan tehdä esimerkiksi pelin sisäisillä ostoksilla tai mainoksilla. Tämä on yleinen toimintamalli monella mobiilipelillä. Näin ollen pelaaja tarvitsee

ymmärrystä ei ainoastaan peleistä, vaan myös laajemmin siihen liittyvistä kulttuureista. Koska pelit ja pelikulttuuri ovat osa yhteiskuntaa ja sen muutoksia, tarvitsee näiden välinen vuorovaikutus tehdä myös näkyväksi kasvatuksen avulla. Pelit heijastelevat yhteiskunnassa vallitsevia ongelmia, kuten esimerkiksi stereotyyppisiä sukupuolimalleja. Pelikasvatuksen avulla voidaan auttaa pelaajaa ymmärtämään siis yhteiskuntaamme ja sen rakenteita myös pelien kautta. Mertala ja Salomaa (2019) korostavat myös, että pelit ja pelaaminen muuttavat myös yhteiskuntaamme. Tämä näkyy esimerkiksi pelillisyyden idean hyödyntämisessä esimerkiksi kouluopetuksessa tai bonuskorttijärjestelmissä.

3.3.1 Pelisivistys, kasvatustietoisuus ja pelinlukutaito

Yleisiä pelikasvatuksen tavoitteita ovat pelisivistyksen opettaminen ja edistäminen. Pelisivistyksellä tarkoitetaan digitaalisten pelien ja pelaamisen kaiken kattavaa ymmärtämistä (Harviainen ym., 2013, 10) Pelisivistys siis pyrkii siis myös pelien ja pelaamisen ympärillä pyörivän kulttuurin kokonaisvaltaiseen ymmärtämiseen. Pelisivistystä on myös luonnehdittu ”taidoksi, valmiudeksi ja tahdoksi tarkastella digitaalisia pelejä ja niiden pelaamisen ympärille rakentuneita kulttuureita avarakatseisesti ja kriittisesti, omaa kokemuspohjaa tai ennakoasenteita laajemmin.” (Meriläinen, 2016, 97). Tässä kuvauksessa pelisivistys käsittää myös valmiuden uuden tiedon omaksumiseen, sekä myös asioiden kriittisen tarkastelun. Meriläinen (2020) korostaa kuitenkin pelisivistyksen olevan ennen kaikkea prosessi, joka oman ajattelun ja laajemman yhteisön vuorovaikutuksen avulla synnyttää uutta ja monipuolista tietoa ja osaamista läpi elämän. Tämän prosessin avulla pyritään saavuttamaan pelisivistyksen ihanne, jossa pelaamiskulttuureja pyritään ymmärtämään ja niihin sisältyvää ymmärrystä arvostetaan ja pidetään arvossa. Lyhyesti ilmaistuna pelisivistys koostuu siis jatkuvasta prosessista, joka kehittää osaamisesta, jonka avulla päästään kohti pelisivistyksen ihannetta. (Meriläinen, 2020).

Kasvattajalla on kasvatuksessaan aina jokin oma käsitys siitä, millainen kasvattaja itse on ja minkälaiseen kasvatukseen pyrkii tai tähtää. Tämän lisäksi kasvattajalla on jonkinlainen näkemys siitä, miten ihminen kasvaa ja minkälaiset arvokäsitykset omaa kasvatustaan ohjaavat. Tätä kutsutaan kasvatustietoisuudeksi (Hirsjärvi, 1981. Viitattu lähteessä Meriläinen, 2016, 99). Näin ollen myös pelikasvatuksessa kasvattajalla on jokin näkemys, eli tietoisuus omasta itsestään kasvattajana. Pelikasvatuksellisessa keskustelussa tätä kutsutaan pelikasvatustietoisuudeksi. Pelikasvatustietoisuus sisältää kuitenkin myös kasvattajan käsitykset myös pelikulttuurin erityispiirteistä ja lainalaisuuksista sekä pelikulttuurien

vuorovaikutuksesta ja merkityksistä. (Meriläinen, 2016, 99). Pelikasvatustietoisuus siis määrittelee ja ohjaa pelikasvattajan tekemiä kasvatuksellisia valintoja pelien ja pelaamisen suhteen. Pelikasvatustietoisuus voi esimerkiksi yksinkertaisimmillaan näkyä siinä, miten kasvattaja suhtautuu oman kasvatettavan pelaamiseen. Kasvatustietoisuus on Hirsjärven (1980) mukaan karkeasti jaettavissa tietoisuuteen kasvatuksen tavoitteista, keinoista ja tuloksista. Hirsjärvi luonnehtii kasvatustietoisuutta myös jatkuvasti kehittyväksi prosessiksi, mikä tarkoittaa sitä, ettei se ole koskaan valmis tai täydellinen.

Pelien ymmärtäminen vaatii myös pelinlukutaitoa. Pelinlukutaidon avulla pelaaja voi ymmärtää pelaamista kulttuurisena ilmiönä, sekä tulkita pelien välittämiä viestejä. Pelitutkimuksessa pelinlukutaidolle ei ole yhtä ainoaa ja oikeaa määritelmää, mutta sitä rinnastetaan usein medialukutaidon käsitteeseen (Meriläinen, 2020). Pelinlukutaidon lähikäsitteeksi voi myös nostaa monilukutaidon. Monilukutaito on yksi valtakunnallisen perusopetuksen opetussuunnitelman laaja-alaisista tavoitteista. Monilukutaito määritellään valtakunnallisessa perusopetuksen opetussuunnitelmassa (POPS 2014) seuraavasti: ”Monilukutaidolla tarkoitetaan erilaisten tekstien tulkitsemisen, tuottamisen ja arvottamisen taitoja, jotka auttavat oppilaita ymmärtämään monimuotoisia kulttuurisia viestinnän muotoja sekä rakentamaan omaa identiteettiään.” (Opetushallitus, 2015, 22). Pelinlukutaito onkin siis monilukutaitoa pelien kontekstissa. Pelinlukutaidon käsitettä avataankin pelialan tutkimuksessa usein juuri medialukutaidon kautta, ja se voidaan nähdä myös yhtenä sen osa-alueena.

Pelisivistys ja pelinlukutaito eivät ole synonyymeja, vaikka molemmat tähtäävät pelien ymmärtämiseen. Pelinlukutaito voidaan nähdä pelisivistyksen elementtinä. Siinä missä pelisivistyksessä pyritään pelikulttuurin ja sen sisältämien sosiaalisen ja taloudellisen roolin kokonaisvaltaiseen ymmärtämiseen, on pelinlukutaito suuntautunut enemmän itse pelien ymmärtämiseen. (Meriläinen, 2016, 98). Pelikasvatus pyrkii siis pelisivistyksen edistämiseen, jonka yhtenä osa-alueena toimii pelinlukutaito. Pelisivistyksen edistäminen vaatii kuitenkin kasvattajalta myös pelikasvatustietoisuutta, jotta hän osaa tehdä aktiivisesti oikeanlaisia kasvatusratkaisuja. Kurt Squire (2005) puhuu pelinlukutaidosta taitona, joka kehittyy sitä mukaan, mitä enemmän tietoa kerätään, eli toisin sanoen mitä enemmän pelataan. Sen kehittyminen vaatii Squiren mukaan kuitenkin itsereflektiota. Christopher Klimmt (2009) näkee, että pelinlukutaidolla voidaan ehkäistä pelaamisen haittapuolia. Hänen mukaansa pelinlukutaito on yksi osaavan pelaajan työkaluista, jonka avulla pelaaja pystyy käsittelemään median sisältöä. Normatiivisessa mallissaan Klimmt listaa kolme aihetta, joita pelinlukutaito tuo mukanaan: vastustuskykyä pelin vaikutuksia kohtaan, kyvyn käsitellä pelaamisen

sosiaalisia kannustimia ja pelaamisen inertian vastustamisen. Pelaamisen inertian vastustamisella Klimmt tarkoittaa tilannetta, jossa pelaaminen lisääntyy siihen jo käytetyn ajan tai resurssien myötä. Klimmt kuitenkin korostaa, että vaikka hän käsittelee pelinlukutaitoa haittoja ehkäisevästä näkökulmasta, voidaan pelinlukutaidolla esimerkiksi tehostaa myös pelien nautinnollisuutta.

4 Vanhemmat pelikasvattajina

Pelaaminen suosittua etenkin informaalissa ympäristössä, kuten esimerkiksi kotona. Pelaamiseen soveltuvia laitteita löytyykin lähes jokaisesta suomalaisesta kodista (Kallio ym., 2009). Pelaaminen ja pelikulttuuri on myös monipuolistunut ja siihen liittyvä toiminta ei rajoitu ainoastaan itse toimintaan. Pelejä ei ainoastaan enää itse pelata, vaan niiden pelaamista myös seurataan reaaliaikaisen videojakelun, eli striimien välityksellä. Pelaamisesta on myös kasvanut kilpailullinen urheilulaji, eli E-urheilu. Pelien luonne uudenaikaisena, monimuotoisena medianä onkin asettanut vanhemmat uudenlaisen kasvatustehtävän eteen, etenkin jos vanhempi ei ole itse kasvanut pelien parissa. Vanhemman voikin olla vaikeaa löytää rooliaan pelikasvattajana, mikä hän ei pysty hahmottamaan kompleksista vuorovaikutusta pelaamisen, nuoren ja vanhemman välillä (Meriläinen, 2020, 42). On kuitenkin selvää, että vanhempien toteuttaman pelikasvatuksen avulla voidaan tehostaa pelien mahdollistamia positiivisia puolia ja ehkäistä negatiivisia haittoja (Chakroff & Nathanson, 2008, 570).

On mahdollista, että äidin ja isän toteuttama pelikasvatus tuottaa erilaisia tuloksia lapsen ja nuoren kehitykselle. Suurimmassa osassa perheitä äidillä ja isällä kuitenkin on erilainen rooli ja heidän suhteensa lapseen ovat erilaisia keskenään. Äidit ovat esimerkiksi enemmän vastuussa lastenhoidosta, vanhemman ja lapsen välisestä kommunikaatiosta sekä emotionaalisesta huolenpidosta. Isät taas esimerkiksi leikkivät lastensa kanssa enemmän ja antavat neuvovat lapsiaan enemmän. (Videon, 2005). Tutkimusta ei kuitenkaan ole tehty riittävästi, jotta voitaisiin tarkasti sanoa, onko äitien ja isien toteuttamalla pelikasvatuksella eroavaisuuksia suhteessa lapsen tai nuoren kasvuun ja kehitykseen. Tämän takia tarkastelen vanhempia yhtenä kasvatusta toteuttavana kokonaisuutena, enkä erillisinä tahoina. Ensiksi teen katsausta vanhempien näkemyksistä liittyen peleihin ja pelaamiseen. Tämän jälkeen esittelen tutkimusta liittyen vanhempien toteuttamaan pelikasvatukseen.

4.1 Vanhempien näkemyksiä peleistä ja pelaamisesta

Vanhempien huoli nuorten pelaamisesta ja mediankäytöstä yleisesti on kasvanut (Noppari, 2014). Uusimman pelaajabarometrin (Kinnunen ym., 2018) mukaan suomalaisista 10-75-vuotiaista yhä useampi tunnistaa pelaamiseen liittyviä haittoja, mutta asennoituminen pelejä ja pelaamista kohtaan on hyvin kaksijakoista. Kyselytutkimukseen (n=946) osallistuneista 50,5% on sitä mieltä, että pelaaminen on hyödyllistä. 40,5% yhtyivät väitteeseen pelaamisen haitallisuudesta. 17,5% katsoivat pelaamisen olevan molempia, niin hyödyllistä kuin haitallista. Digitaalisten pelien vaikutusten voidaan siis kokea olevan joko myönteisiä tai kielteisiä heidän lastensa kehitykselle, joskus molempia samanaikaisesti. Yhdysvalloissa Entertainment Software Associationin (ESA) tekemän tutkimuksen mukaan 81% tutkimukseen osallistuneista vanhemmista asetti rajoituksia pelaamisen suhteen, koska olivat huolissaan pelien haitallisesta sisällöstä. 71% vanhemmista kuitenkin ilmoitti tiedostavansa, että pelit saattavat olla opetuksellisia ja tukea henkistä kasvua. (ESA, 2013, viitattu lähteessä Martins, Matthews, & Ratan, 2017, 2).

Kotimaisessa mobiilimukso-tutkimushankkeessa selvitettiin lasten ja nuorten mediaympäristön muuttumista pitkittäistutkimuksen avulla (Noppari, 2014). Tutkimuksen mukaan vanhempien ja lasten väliset mediankäyttöön liittyvät keskustelut koskettivat eniten digitaalista pelaamista. Tutkimuksen mukaan vanhempien suurin huoli pelaamisessa liittyy siihen käytettävään aikaan, mutta myös pelisisällöt ja niiden väkivaltaisuus huolettavat. Tämän lisäksi jotkut vanhemmat näkevät yhteyksiä digitaalisten pelien ja lasten univaikeuksien sekä ei-toivotun käytöksen välillä. Tutkimukseen osallistuneet itse pelaavat vanhemmat kuitenkin näkivät peleissä enemmän myönteisiä asioita, kuten esimerkiksi sosiaalisten taitojen kehittymisen. Myös Digitaalinen kasvu-ympäristö itsessään koetaan haastajaksi autenttiselle kasvu-ympäristölle. On kuitenkin todettu, että niin sanotun oikean ja virtuaalisten maailmojen jako on keinotekoinen, sillä lapsilla online- ja offline-ympäristöt yhdistyvät läheisiksi, toisiaan tukeviksi sosiaalisiksi tiloiksi (Livingstone 2009, 31. Viitattu lähteessä Noppari, 2014). Autenttisen kasvu-ympäristön merkityksen ja ulkoaktiiviteettien vähentymisestä oltiin huolissaan myös Uusi-Seelantilaistutkimuksessa, jossa tarkasteltiin vanhempien näkökulmia aktivoivien pelien pelaamiseen (Dixon ym., 2010). Tutkimukseen osallistuneet vanhemmat olivat huolissaan paikallaan istuvasta pelitavasta, joka heidän lapsillaan oli. Vanhemmat olivat kuitenkin avarakatseisempia erilaisia aktivoivia pelejä kohtaan. Vanhemmat suosivat etenkin pelejä, jotka sisälsivät urheilua, tanssia ja musiikkia. Vanhemmat kokivat, että liikuntaa sisältävillä peleillä oli mahdollisuus parantaa lasten fyysistä aktiivisuutta. Vaikka vanhemmat olisivat

pelaajasukupolven edustajia, voivat he kuitenkin tuntea peliympäristöt vieraiksi, eivätkä siten ole kiinnostuneita lastensa pelaamisesta. Ei pelaavalle vanhemmalle voikin olla vielä haastavampaa perehtyä lapsen peleihin, sillä digitaaliset pelit voivat näyttää ulkopuoliselle helposti kaoottisilta (Noppiari, 2014, 116).

Pelien sisältämä väkivalta ja seksuaalinen sisältö ovat myös olleet keskeisiä huolenaiheita vanhempien käsityksiä tarkastelevassa tutkimuksessa. Kutner, Olsen, Warner ja Hertzog (2008) käyttivät laadullisen tutkimuksen menetelmiä selvittääkseen vanhempien käsityksiä poikiensa pelaamisesta. Heidän mukaansa kaikenlaiseen peliväkivaltaan suhtautuminen vaihteli sen realismin, kohteen ja kontekstin tai tavoitteen mukaan. Esimerkiksi fantasia- tai sarjakuvamaisten pelin väkivalta ei haitannut suurinta osaa vanhemmista. Mitä realistisempaa väkivalta ja mitä ihmismäisempiä sen kohteet olivat, sitä enemmän väkivalta vaivasi vanhempia. Erityisesti naisiin ja vähemmistöihin kohdistuvan väkivalta herätti vastustusta vanhemmissa. Myös väkivallan konteksti, eli syy minkä takia sitä tapahtui, oli yksi asenteisiin vaikuttava tekijä. (Kutner, Olson, Warner & Hertzog, 2008). Joissakin peleissä kuten esimerkiksi Grand Theft Auto -pelisarjassa väkivaltaa voi harjoittaa melkein missä ja miten tahansa. Toisissa peleissä väkivallan harjoittaminen rajoitetaan tiettyihin henkilöihin tai tehtäviin. Kutnerin (2008) tutkimusryhmän tutkimuksessa vanhemmat uskoivat väkivaltaisten pelien aiheuttavan vääristynyttä kuvaa reaali maailmasta sekä imitaatiota. Erityinen havainto oli kuitenkin se, että väkivallan uskottiin lähinnä vaikuttavan muihin lapsiin, kuin heidän omaansa. Pelien ja pelaamisen haitallista vaikutusta saatetaan kuitenkin herkästi yliarvioida, etenkin niiden toimesta ketkä eivät omaa itse pelikokemusta. Toisaalta myös pelikokemusta omaavat henkilöt saattavat helpommin aliarvioida pelien haitallisia vaikutuksia. (Przybylski & Weinstein, 2016, 3). Pelien ja pelikulttuurin kriittinen, mutta avoin tarkastelu on siis merkityksellistä pelikasvatusta toteuttaessa.

4.2 Vanhempien toteuttama pelikasvatus

Kodin kontekstissa vanhemman rooli pelikasvattajana on todella merkityksellinen. Pelikasvattajan roolin omaksuminen kuitenkin vaatii tietoisuuden pelien olemassaolosta, jotta niihin liittyviä kasvatusratkaisuja pystytään tekemään. Tätä kautta vanhempi pystyy olemaan myös tietoinen kasvatuksesta peleihin ja pelaamiseen liittyen. Mitä tietoisempi pelikasvattaja on omasta kasvatuksesta, sitä paremmin hän pystyy suunnitella kasvatuksellista toimintaansa (Meriläinen, 2020, 24). Hirsjärven (1980, 15) teoriaan kasvatustietoisuudesta nojaten, kasvatusilmiön tiedostaminen on rajallista, kun se perustuu vain arkiajattelulle, eli kasvattajan omiin rajoittuneisiin kokemuksiin. Tämän takia onkin olennaista, että kasvattaja kykenee olemaan kriittinen ei ainoastaan ympäröivää maailmaa kohtaan, mutta myös omia ennakkokäsityksiään kohtaan. Myös uuden ja perustellun tiedon edessä, kasvattajan on oltava kykenevä muuttamaan näitä omia käsityksiään (Mertala & Salomaa, 2019, 15). Tutkimukset vanhempien kasvatusratkaisusta liittyen erilaisen medioiden käyttöön on osoittanut, että vanhemman rooli kasvattajana on keskeinen, kun halutaan maksimoida median käytön tuoma positiivinen kehityspotentiaali ja minimoida negatiivinen. (Martins, Matthews & Ratan, 2017). Jotta positiivinen pelikasvatus mahdollistuisi, olisi vanhempien oleellista olla avoimia tutustumaan peleihin ja hankkia kokemusta pelaamisesta. Pelikokemuksen puutteen on todettu olevan yhteydessä negatiiviseen ja skeptiseen asennoitumiseen pelien ja peliteknologian suhteen. (Przybylski & Weinstein, 2016).

Monet vanhemmat ovatkin joutuneet kohtaamaan paljon uutta tietoa peliharrastuksen ja sen ympärillä pyörivän kulttuurin moninaistuessa ja yleistyessä. Tämä pelisivistyksellinen puute onkin näkynyt myös vanhempien tekemissä kasvatusratkaisuissa. Vanhemmat kasvattajat ovat soveltaneet television katseluun liittyviä kasvatusratkaisuja myös digitaalisten pelien kanssa. Nikken & Jansz (2006) jakoivat tutkimuksessaan nämä kolmeen käsittelytapaan: rajoittamiseen, aktiiviseen keskusteluun kasvatettavan ja kasvattajan välillä sekä yhdessä toteuttamiseen. Televisio ja pelit ovat medioina kuitenkin erilaisia, joten oli kyseenalaista soveltuvatko käsittelytavat myös peleihin ja pelaamiseen. Vaikka molemmissa medioissa on olemassa sosiaalinen aspekti, eroavat ne toisistaan, sillä pelit ovat vuorovaikutteisempia. Tv:n katselu on myös perinteisesti nähty perheen yhteisenä tekemisenä, sillä TV yleensä sijaitsee kodin keskeisellä paikalla. Pelaaminen ja internetin selaaminen taas tapahtuvat usein eristäytyneemmässä tilassa (Holloway & Valentine, 2003. Viitattu lähteessä Nikken & Jansz, 2006). Nikkenin ja Janszin (2006) vanhemman median kanssa käytetyt käsittelytavat soveltuvat kuitenkin myös pelikasvatukseen. Samassa tutkimuksessa selvitettiin myös vanhempien

asenteiden vaikutusta tapaan käsitellä pelejä lasten kanssa. Nikkenin & Janszin (2006) mukaan vanhemmat, jotka ovat enemmän huolissaan ja tietoisia pelaamisen negatiivisista vaikutuksista, ovat herkemmin rajoittamassa pelaamista. Vanhemmat, jotka suhtautuvat positiivisesti pelaamiseen ja ajattelevat sen olevan hyödyllistä toimintaa, pelasivat enemmän yhdessä lapsiensa kanssa. Tutkimuksessa kuitenkin huomautettiin, että pelien yhdessä pelaaminen ei kuitenkaan tarkoita vähempää rajoittamista pelien suhteen. Aktiiviseen pelien käsittelyyn lasten kanssa kuuluu myös niistä keskustelu, mikä on yhdistetty positiivisen asennoitumisen lisäksi myös huoleen pelien haittavaikutuksista.

Myös muissa tutkimuksissa pääasiallisiksi lähetystavoiksi media- ja pelikasvatuksessa on nostettu esiin rajoittava, aktiivinen ja yhteisöllinen kasvatus (esim. Clark, 2011). Rajoittavilla lähestymistavoilla viitataan vanhempien asettamiin sääntöihin, sisällön hallintaan, ja ruutuajan asettamiseen. Aktiivinen lähestymistapa viittaa vanhemman ja lapsen väliseen keskustelemiseen peleistä ja niiden sisällöistä, mutta se sisältää myös pelien kriittisen käsittelyn. Aktiivisen lähestymistavan toimivuus on vaihdellut riippuen sen sävystä ja vanhemman asenteista median sisältöä kohtaan. Aktiivinen pelien käsittely voi olla luonteeltaan positiivista, negatiivista tai neutraalia riippuen siitä, millainen asennoituminen vanhemmalla on peleihin ja pelaamiseen. Positiivista se on silloin, kun vanhemmat hyväksyvät pelien sisällön ja tukevat pelaamista toimintana. Vastaavasti negatiivista se on silloin kun vanhemmat eivät hyväksy pelien sisältöä tai eivät tue pelaamista toimintana. Neutraalia aktiivinen pelien käsittely on silloin kun vanhemmat eivät tuo esiin positiivista tai negatiivista asennetta ja näkökulmaa peleihin ja pelaamiseen. Kolmas lähestymistapa on yhteisöllinen, mikä viittaa vanhemman ja lapsen yhteiseen tekemiseen, kuten esimerkiksi yhteisiin pelihetkiin. (Martins ym., 2017). Yhdessä pelaamisen on todettu vahvistavan vanhemman ja lapsen välistä suhdetta etenkin tytöillä. Yhdessä pelaaminen kannusti tyttöjä myös prososiaaliseen käyttäytymiseen. (Coyne, Padilla-Walker, Stockdale, & Day, 2011).

Martins (2017) ja hänen tutkimusryhmänsä käsitelivät tutkimuksessaan edellä mainittuja vanhempien kasvatusmenetelmiä lastensa pelaamiseen. Tutkimuksen mukaan vanhempien negatiivinen ja rajoittava pelien käsittely ovat yhteydessä lasten väärinkäytökseen. (Martins ym., 2017). Kasvatuksessa enemmän osallisena olevat vanhemmat käyttävät enemmän aktiivista ja yhteisöllistä kasvatustapaa, kun taas vähemmän osallisina olevat vanhemmat käyttivät herkemmin ainoastaan rajoittavaa kasvatustapaa pelien suhteen. Vanhempien aktiivista kasvatustapaa luonnehdittiin tutkimuksessa joko negatiiviseksi tai neutraaliksi. Eli

vanhemmat joko puhuivat peleistä neutraaliin sävyyn tai puhuivat niistä ainoastaan tuodakseen esiin peleihin ja pelaamiseen liittyviä haitallisia puolia. (Martins ym., 2017, 18).

Rajoittaminen pelikasvatuksen keinona on ollut suosittua etenkin kotimaassa (Noppiari, 2014). Rajoittamisen kohteita on ollut niin pelaamisen käytetty aika, kuin myös pelilaitteet ja pelit. Rajoittamista on todettu käytettävän enemmän nuorten lasten kanssa, ja mitä vanhemmaksi kasvatettavasta tulee, sitä vähemmän rajoitusta käytetään kasvatuksellisenä toimenpiteenä. Kasvatettavan iän lisäksi myös vanhempien ikä vaikuttaa kasvatuksessa käytettäviin keinoihin, sillä vanhempien korkea ikä on yhteydessä suurempaan pelaamisen rajoittamiseen. (Martins ym., 2017). Myös sukupuolen on todettu vaikuttavan vanhempien tekemiin kasvatusratkaisuihin, sillä vanhemmat ovat herkempiä rajoittamaan tyttöjen kuin poikien pelaamista ja muun median käyttöä (Nikken, Jansz, & Schouwstra, 2007). Tämän lisäksi myös vanhempien koulutustasolla on havaittu yhteys käytettyyn pelien käsittelytapaan. Nikkenin ja Janszin (2006) mukaan alhaisemman koulutustason omaavat vanhemmat rajoittavat enemmän pelaamista. Korkeasti koulutetut vanhemmat hyödynsivät enemmän aktiivista pelien käsittelytapaa lasten kanssa. Rajoittamisen käyttäminen ainoana kasvatustoimena on kuitenkin todettu ehkäisevän heikosti ongelmapelaamista. Tämän lisäksi riskinä on se, että rajoittamistoimet aiheuttavat kasvatettavassa negatiivisen reaktion, mikä vaikeuttaa kasvatustehtävää entisestään. (Meriläinen, 2016, 105). Rajoittamiselle löytyy kuitenkin roolinsa osana pelikasvatusta. Nikkenin ja Janszin (2006) mukaan jos lapsen kanssa pyritään keskustelun avulla tekemään lapsi tietoiseksi pelien haitallisista sisällöistä, mutta ei osata rajoittaa niihin pääsyä, on mahdollista, että lapsi kiinnostuu vain entistä enemmän hakeutumaan kyseisen sisällön pariin (200).

Vanhemmat ovat kokeneet myös mobiilipelaamisen yleistymisen vaikeuttaneen etenkin ruutuajan rajoittamista, koska sitä on helppo pelata salaa, vanhemman huomaamatta. Itse mobiililaitteiden käyttämisen rajoittaminen koetaan ristiriitaiseksi, sillä vaikka sitä voidaan käyttää helposti pelaamiseen, on se myös turvatekijä, mikä mahdollistaa vanhemman ja lapsen välisen yhteydenpidon. Mobiililaitteen hankkimista lapselle puolletaan myös teknologisten taitojen kehittymisen varjolla. Tämän koetaan vaikuttavan lapsen koulumenestykseen, harrastuksiin kuin myös sosiaalisiin suhteisiin. (Noppiari, 2014).

Tärkeäksi pelikasvatuksellinen väline vanhemmille on kommunikointi, ei ainoastaan kasvatettavan kanssa, vaan myös keskenänsä. Varsinkin jos pelaaminen koetaan ongelmalliseksi, on tärkeää, että kommunikoinnilla ilmaistaan tukea, eikä vain vahvisteta ja

mahdollisteta ongelman kehittymistä entisestään. (Young, 2009, 364-365). Luonteva tapa ilmaista tukensa lapsen pelaamiselle ja toteuttaa pelikasvatusta on myös lapsen kanssa yhdessä pelaaminen. Lapsen kanssa yhdessä pelaamisen on todettu olevan yhteydessä positiivisen asennoitumiseen pelejä kohtaan. Sen on myös hyvä keino kartuttaa pelisivistyksellistä tietoa, sillä vanhemmat, jotka pelaavat säännöllisesti yhdessä lastensa kanssa osaavat arvioida tarkemmin pelien ja pelaamisen vaikutusta lapsiinsa. (Przybylski & Weinstein, 2016).

5 Yhteenveto ja pohdinta

Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää, mitä on pelikasvatus ja minkälaisia pelikasvattajia vanhemmat ovat. Tätä lähestyttiin lyhyellä pohjustuksella digitaalisen peleihin ja pelaamiseen, sekä tarkastelemalla, miksi ja miten pelejä edes pelataan. Pelikasvatus ilmeni aiemman tutkimuksen ja kirjallisuuden perusteella olevan kasvatustoimintaa, jolla pyritään kehittämään ymmärrystä niin peleistä kuin siihen liittyvistä ilmiöistä. Toimiva pelikasvatus perustuu avoimeen dialogiin kasvatettavan ja kasvattajan välillä (Meriläinen, 2020). Pelikasvatukselle voidaan nähdä myös kolme osa-aluetta, jotka ovat peleillä kasvattaminen, peleihin kasvattaminen ja pelillistyvään yhteiskuntaan kasvattaminen (Mertala & Salomaa, 2019). Pelikasvatukseen liittyy oleellisesti myös sivistyksellinen puoli, mitä pelikasvatuksellisessa tutkimuksessa nimitetään pelisivistykseksi (Meriläinen, 2016). Pelisivistys on prosessi, mitä pelikasvatuksen avulla edistetään, mutta myös tavoite, johon pyritään. Pelisivistyksellä pyritään pelien ja sitä koskevien ilmiöiden kokonaisvaltaiseen ymmärrykseen. Pelisivistys käsittää myös taidon lukea pelejä, eli pelinlukutaidon. Pelinlukutaito on työkalu, jolla pystytään ymmärtämään pelejä, ja niiden sisältämiä merkityksiä. Tämän lisäksi pelinlukutaito on työkalu pelaajalle, jonka avulla voidaan säädellä omaan pelaamista (Klimmt, 2009).

Toimiva pelikasvatus näyttäisi tarvitsevan niin pelisivistystä, kuin kasvattajan tietoisuutta omasta kasvatuksestaan. Peleihin ja pelaamiseen kohdistuvaa kasvatusta ei voida toteuttaa, jos pelien olemassaoloa ei edes tiedosteta tai niitä ei ymmärretä (Mertala & Salomaa, 2019). Vastaavasti, jos kasvattaja omaa kokonaisvaltaista ymmärrystä peleistä, mutta ei tiedosta omien arvojensa ja maailmankuvan vaikutusta kasvatukseensa, voi toteutunut kasvatustoiminta edistää pelaamisen haitallisia vaikutuksia. Pelikasvatuksen toteutus vaatiikin kasvattajalta sisäistä pohdintaa ja ennen kaikkea ennakkoluulotonta asennoitumista pelaamista kohtaan.

Tutkielmassa käy ilmi, että vanhempien toteuttama pelikasvatus ei ole yleisellä tasolla niin monipuolista kuin se voisi olla. Vaikka vanhemmat ajattelevat peleistä entistä positiivisemmin, se ei välttämättä näy monipuolisina käytänteinä käsitellä ja säädellä pelaamista lasten ja nuorten kanssa. Pelien ja pelaamisen rajoittaminen on edelleen suosittu keino toteuttaa pelikasvatusta, kun taas keskustelu mediasisällöistä on vähäisempää (Noppari, 2014). Rajoittaminen kaipaisi siis rinnalleen myös enemmän aktiivista osallistumista lapsen tai nuoren peliharrastukseen, esimerkiksi yhdessä pelaamisen muodossa tai edes huomioimalla lapsen kiinnostus pelikulttuuriin. Pelikasvatuksen monipuolistumisen edistäminen näyttäisi vaativan kuitenkin pelisivistyksellisen prosessin edistämistä. Toisaalta pelisivistyksen edistäminen ei kuitenkaan

ole ainoastaan vanhempien vastuulla, vaan kasvattajan ja kasvatettavan välinen dialogi edistää sivistysprosessia kasvatussuhteen molemmissa osapuolissa. Näin ollen pelikasvatusta kodin kontekstissa eivät toteuta välttämättä ainoastaan vanhemmat, vaan myös lapset ja nuoret ovat sen aktiivisia toteuttajia.

Vanhemmalla on kuitenkin vastuu siitä, millaisia pelejä lapsi tai nuori pelaa. Näin ollen myös rajoittamisella on myös roolinsa pelikasvatuksessa. Rajoittamista tarvitaan etenkin, kun lapsen kanssa keskustelullaan pelien ja pelaamisen haittapuolista (Nikken & Jansz, 2006). Pelien ikärajaluokitus on hyvä selkäranka sisällön rajaamiseen, etenkin niille vanhemmille, jotka eivät tunne pelejä niin hyvin. On kuitenkin selvää, että päätöksiä tehdessä tulee ottaa lapsen yksilöllisyys huomioon. Pelien ikärajat eivät kerro tarkasti pelinsisällöstä, vaan vaativat peliin tutustumista ja pelinlukutaitoa, jotta sisällön sopivuudesta päästään paremmin selville. Näin ollen esimerkiksi uuden pelin hankkiminen vaatii kriittistä pohdintaa vanhemmalta, jotta lapselle epäsovelias sisältö ei riskeeraa lapsen kasvua ja kehitystä. Nykyaikana päätöksen tekemistä on helpottamassa esimerkiksi pelivideot ja arvostelut, joita vanhemmat voivat käyttää apuna.

Pelikasvatuksen ja sen monipuolisempi käsittely julkisessa keskustelussa olisi mielestäni toivottavaa. Pelaamisen käsittelystä lasten ja nuorten kanssa on uutisoitu paljon rajoittamisen näkökulmasta, esimerkiksi kertomalla minkälaisia sääntöjä pelaamisen suhteen kannattaa asettaa tai kuinka paljon ruutuaikaa on hyvä olla. Tutkielmani pohjalta sanoisin, että aktiivisen keskustelun ja yhteisöllisen tekemisen näkökulma ansaitsisi enemmän tilaa pelejä koskevassa uutisoinnissa. Toisaalta pelikasvatukseen kuuluva vuorovaikutus kasvattajan ja kasvatettavan välillä ei aina ole helppoa tai mahdollista. Voihan olla mahdollista, että lapsi esimerkiksi ei yksinkertaisesti vain ole kiinnostunut vanhemman kanssa pelaamisesta tai halua edes keskustella peleistä vanhemman kanssa. Dialogisen kasvatusmallin mukaan, tässäkin tilanteessa kasvattajan tulisi arvostaa kasvatettavan omia mieltymyksiä ja itsenäisyyttä (Värri, 2002). Kuitenkin, vaikka optimaalista tai avointa vuorovaikutusta ei olisi, vanhemman pitäisi jotenkin pystyä olemaan perillä siitä, mitä, miten ja miksi lapsi tai nuori pelaa. Tällaisten pelikasvatuksellisten ongelmien ratkaiseminen voikin olla haasteellista. Niin kuin tässäkin tutkielmassa on tullut ilmi, kasvattaja voi kuitenkin edesauttaa omaa käytännön pelikasvatustaan omaamalla avoimen ja positiivisen asenteen pelaamista kohtaan. Myös pelaamismotivaatioiden ymmärtäminen on oleellista, sillä esimerkiksi ongelmapelaamistapauksissa väärin ymmärretty syy- ja seurasuhde saattaa vain pahentaa ongelmaa entisestään (Silvennoinen & Meriläinen, 2016).

Tutkielmallani olen pyrkinyt tekemään oman osani pelisivistyksellisen prosessin edistämisessä. Pelikasvatus on aihe, jonka ympärillä tehdään entistä enemmän tutkimusta, joten olen mielestäni onnistunut tarttumaan ajankohtaiseen aiheeseen. Pelaaminen on itselleni pitkäaikainen harrastus, joten luonnollisesti omaan myös paljon mielipiteitä asiaan liittyen. Tästä huolimatta olen kuitenkin onnistunut kehittämään omaa itseäni tutkijana olemalla objektiivinen, mutta myös kriittinen löytämäni lähdemateriaalin suhteen. Tutkielmani sisältö on elänyt paljon prosessin aikana, mutta olen mielestäni onnistunut kokonaisuuden hallitsemisessa ennako-oletuksiani paremmin. Tutkielmassa tutkin pelikasvatusta vanhempien näkökulmasta, mutta jatkotutkimusta olisi kiinnostava tehdä laajemmin kodin kontekstissa, esimerkiksi lasten ja nuorten näkökulmasta tai tarttua kiinni pelikasvatukseen enemmän käytännön tasolla. Tätä voisi toteuttaa tekemällä tutkimusta konkreettisemmista kasvatuskeinoista. Pelikasvatus on kuitenkin aihe, jota haluaisin tutkia myös pro gradu -tutkielmassani.

Lähteet

- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs.
- Blomqvist, S. (15.9.2015). Yksinäinen nuori tuijottaa näyttöä ja vetää totaalikännit. *Yle Uutiset*.
Haettu 20.5.2020 osoitteesta: <https://yle.fi/uutiset/3-8201425>
- Chakroff, J. L., & Nathanson, A. I. (2008). Parent and school interventions: Mediation and media literacy. *The Handbook of Children, Media, and Development*, , 552-576.
- Clark, L. S. (2011). Parental mediation theory for the digital age. *Communication Theory*, 21(4), 323-343.
- Coyne, S. M., Padilla-Walker, L. M., Stockdale, L., & Day, R. D. (2011). Game on... girls: Associations between co-playing video games and adolescent behavioral and family outcomes. *The Journal of Adolescent Health : Official Publication of the Society for Adolescent Medicine*, 49(2), 160-165. doi:10.1016/j.jadohealth.2010.11.249 [doi]
- Dixon, R., Maddison, R., Ni Mhurchu, C., Jull, A., Meagher-Lundberg, P., & Widdowson, D. (2010). Parents' and children's perceptions of active video games: A focus group study. *Journal of Child Health Care : For Professionals Working with Children in the Hospital and Community*, 14(2), 189-199. doi:10.1177/1367493509359173 [doi]
- Gajadhar, B. J., de Kort, Yvonne A. W., & IJsselstein, W. A. (2008). (2008). Shared fun is doubled fun: Player enjoyment as a function of social setting. Paper presented at the *Fun And*, 106-117.
- Hakanen, T., Hakanen, T., Myllyniemi, S., Salasuo, M., Saarinen, A., & Zacheus, T. (2019). *Oikeus liikkoa : Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2018*. Helsinki: Opetus- ja kulttuuriministeriö. Retrieved from <https://oula.finna.fi/Record/oula.1683332>

- Harviainen, J. T., Harviainen, J. T., Meriläinen, M., & Tossavainen, T. (2013). *Pelikasvattajan käsikirja*. Helsinki: [Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus]. Retrieved from <https://oula.finna.fi/Record/oula.1376598>
- Hirsjärvi, S. (1980). *Kasvatustietoisuus ja kasvatuskäsitykset : Teoreettinen tarkastelu*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. Retrieved from <https://oula.finna.fi/Record/oula.111698>
- Huhtamo, E., Huhtamo, E., Kangas, S., & Benjamin, R. M. (2002). *Mariosofia : Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus. Retrieved from <https://oula.finna.fi/Record/oula.727642>
- Kallio, K. P., Mäyrä, F., & Kaipainen, K. (2009). In Jaakko S. e. a. (Ed.), *Pelikulttuurin monet kasvot : Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt suomessa* University of Tampere; Tampereen yliopisto. Retrieved from <http://urn.fi/urn:nbn:uta-3-413>
- Kangasniemi, M., Utriainen, K., Ahonen, S. M., Pietilä, A. M., Jääskeläinen, P., & Liikanen, E. (2013). Kuvaileva kirjallisuuskatsaus: eteneminen tutkimuskysymyksestä jäsenettyyn tietoon/Narrative literature review: from a research question to structured knowledge. *Hoitotiede*, 25(4), 291.
- Kinnunen, J., Lilja, P., & Mäyrä, F. (2018). *Pelaajabarometri 2018 : Monimuotoistuva mobiilipelaaminen* University of Tampere; Tampereen yliopisto. Retrieved from <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0870-4>
- Klimmt, C. (2009). Key dimensions of contemporary video game literacy: Towards a normative model of the competent digital gamer. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 3(1), 23-31.

- Kuorikoski, J. (2018). *Pelitaiteen manifesti*. Helsinki: Gaudeamus. Retrieved from <https://oula.finna.fi/Record/oula.1640409>
- Kutner, L., Olson, C., Warner, D., & Hertzog, S. (2008). Parents' and sons' perspectives on video game play: A qualitative study. *Journal of Adolescent Research*, 23
doi:10.1177/0743558407310721
- Kuuluvainen, S., & Mustonen, T. (2018). Ongelmallinen digitaalinen pelaaminen - ennaltaehkäisy ja puuttuminen. kirjassa pelikasvattajan käsikirja 2, pelikasvatusverkosto, 2018. ()
- Lehtinen, E., Kuusinen, J., & Vauras, M. (2007). *Kasvatuspsykologia* (2. uud. p. ed.). Helsinki: WSOY Oppimateriaalit. Retrieved from <https://oula.finna.fi/Record/oula.958534>
- Martins, N., Matthews, N. L., & Ratan, R. A. (2017). Playing by the rules: Parental mediation of video game play. *Journal of Family Issues*, 38(9), 1215-1238.
doi:10.1177/0192513X15613822
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouverøe, K. J. M., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: Estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(10), 591-596. doi:10.1089/cyber.2010.0260
- Meriläinen, M. (2016). Toimiva pelikasvatus rakentuu pelisivistykselle. *Teoksessa Leo Pekkala & Saara Salomaa & Sanna Spišák (Toim.) Monimuotoinen Mediakasvatus. Kansallisen Audiovisuaalisen Instituutin Julkaisuja*, 1(2016), 92-109.

- Meriläinen, M (8.2.2019). Rajoittaminen ei riitä pelikasvatukseksi [Blogikirjoitus]. Haettu osoitteesta: <https://mikkomerilainen.com/2019/02/08/rajoittaminen-ei-riita-pelikasvatukseksi/>
- Meriläinen, M. (2020). *Kohti pelisivistystä : Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä* Retrieved from <https://oula.finna.fi/Record/oula.1748599>
- Mertala, P., & Salomaa, S. (2019). Tietoista pelikasvatusta. ()
- Nielsen, R. K. L. (2018). The genealogy of video game addiction: A critical account of how internet gaming disorder came to be proposed as an officially recognized mental disorder. *What's the Problem in Problem Gaming?*, , 15-34.
- Nikken, P., & Jansz, J. (2006). Parental mediation of children's videogame playing: A comparison of the reports by parents and children. *Learning, Media and Technology*, 31(2), 181-202. doi:10.1080/17439880600756803
- Nikken, P., Jansz, J., & Schouwstra, S. (2007). Parents' interest in videogame ratings and content descriptors in relation to game mediation. *European Journal of Communication*, 22(3), 315-336. doi:10.1177/0267323107079684
- Niko Männikkö, Joël Billieux, & Maria Kääriäinen. (2015). Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of finnish adolescents and young adults. *Journal of Behavioral Addictions J Behav Addict*, 4(4), 281-288. doi:10.1556/2006.4.2015.040
- Noppiari, E. (2014). *Mobiilimuksut : Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos. osa 3*. Tampere: Tampereen yliopisto, Journalismin, viestinnän ja median tutkimuskeskus Comet ; Tampereen yliopisto, viestinnän, median ja teatterin yksikkö. Retrieved from <https://oula.finna.fi/Record/oula.1454807>

- Olson, C. (2010). Children's motivations for video game play in the context of normal development. *Review of General Psychology - REV GEN PSYCHOL*, 14
doi:10.1037/a0018984
- Opetushallitus. (2015). *Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014*. Helsinki: Opetushallitus. Retrieved from <https://oula.finna.fi/Record/oula.1432643>
- Paavonen, J. E., Roine, M., Korhonen, P., Valkonen, S., Pennonen, M., Partanen, J., & Lahikainen, A. (2011). *Media ja lasten hyvinvointi* University of Tampere. Retrieved from <http://urn.fi/URN:NBN:fi:uta-201210241066>
- Parisod, H., Aromaa, M., Hamari, L., Kimppa, K., Camilla, L., Leppänen, V., . . . Salanterä, S. (2014). *The advantages and limitations of digital games in children's health promotion*
- Parkkinen, P. (11.7.2018). Monet vanhemmat kokevat digipeleihin liittyvän kasvattamisen vaikeaksi: kokosimme viisi vinkkiä parempaan arkeen. *Yle Uutiset*. Haettu 15.5.2020 osoitteesta: <https://yle.fi/uutiset/3-10296890>
- Pekkala, L., Pekkala, L., Salomaa, S., & Spišák, S. (2016). *Monimuotoinen mediakasvatus*. Helsinki: Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. Retrieved from <https://oula.finna.fi/Record/oula.1544553>
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2016). How we see electronic games. *PeerJ*, 4, e1931. doi:10.7717/peerj.1931
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2019). Investigating the motivational and psychosocial dynamics of dysregulated gaming: Evidence from a preregistered cohort study. *Clinical Psychological Science*, 7(6), 1257-1265. doi:10.1177/2167702619859341

- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68.
- Ryan, R., Rigby, C., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, 30(4), 344-360.
doi:10.1007/s11031-006-9051-8
- Salminen, A. (2011). Mikä kirjallisuuskatsaus?: Johdatus kirjallisuuskatsauksen tyyppeihin ja hallintotieteellisiin sovelluksiin.
- Salokoski, T., & Mustonen, A. (2007). *Median vaikutukset lapseen ja nuoriin : Katsaus tutkimuksiin sekä kansainvälisiin mediakasvatuksen ja -sääntelyn käytäntöihin*. Helsinki: Mediakasvatusseura. Retrieved from
<http://www.mediakasvatus.fi/publications/ISBN978-952-99964-2-1.pdf>
- Siljander, P. (2014). *Systemaattinen johdatus kasvatustieteeseen : Peruskäsitteet ja pääsuuntauukset* ([Uud. p.] ed.). Tampere: Vastapaino. Retrieved from
<https://oula.finna.fi/Record/oula.1386107>
- Silvennoinen, I., & Meriläinen, M. (2016). *Nuoret pelissä - tietoa kasvattajille nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta*. Helsinki: THL. Retrieved from
<http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-302-759-6>
- Squire, K., Caperton, I., Wright, W., Jenkins, H., Gee, J., Bogost, I., . . . SQUIRE, D. (2005). Toward a media literacy for games.
- Suominen, J., & Saarikoski, P. (2009). Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa.

- Sween, J., Wallington, S. F., Sheppard, V., Taylor, T., Llanos, A. A., & Adams-Campbell, L. (2014). The role of exergaming in improving physical activity: A review. *Journal of Physical Activity & Health*, 11(4), 864-870. doi:10.1123/jpah.2011-0425
- Värri, V. (2002). *Hyvä kasvatus - kasvatus hyvään : Dialogisen kasvatuksen filosofinen tarkastelu esityisest vanhemmuuden näkökulmasta* (4. p. ed.). Tampere: Tampere University Press. Retrieved from <https://oula.finna.fi/Record/oula.935422>
- Videon, T. M. (2005). Parent-child relations and children's psychological well-being: Do dads matter? *Journal of Family Issues*, 26(1), 55-78. doi:10.1177/0192513X04270262
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372.